

<<动画概论>>

图书基本信息

书名：<<动画概论>>

13位ISBN编号：9787302210009

10位ISBN编号：7302210004

出版时间：2009-11

出版时间：清华大学出版社

作者：吴冠英，王筱竹 编著

页数：131

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<动画概论>>

前言

每一部引人入胜又能给人以视听极大享受的完美动画片，均是建立在“高艺术”与“高技术”的基础上的。

从故事剧本的创作到动画片中每一个镜头、每一帧画面，都必须经过精心设计。

而其中表演的角色，也是由动画家“无中生有”地创造出来的。

因此，才有了我们都熟知的“米老鼠”和“孙悟空”等许许多多既独特又有趣的动画形象。

同时，动画的叙事需要运用视听语言来完成和体现。

因此，镜头语言与蒙太奇技巧的运用，是使动画片能够清晰而充满新奇感地讲述故事所必须掌握的知识。

另外，动画片中所有会动的角色，都应有各自的运动形态与规律，才能构成带给人们无穷快乐的具有别样生命感的活的“精灵”。

而对于对动画的创作怀着“痴心”的朋友来说，要经过系统严谨的专业知识学习和有针对性的课题实践才能逐步掌握这门艺术。

此套“清华大学教育培训动漫影视系列教材”的编写，就是基于对国内外动漫游戏相关行业对人才必须具备的专业知识与掌握的必要技术的充分的调研基础上，并特别邀请了北京相关院校、行业内及文化部、教育部的专家进行认真讨论，对此套教材的定位、内容作审定工作，集中了清华大学美术学院、北京电影学院动画学院、北京印刷学院设计艺术学院等院校的富有专业教学和实践经验的一线教师进行编写。

充分体现了他们最新的教学与研究成果。

此套教材突出了案例分析和项目导人的教学方法与实际应用特色，并融入每一个具体的教学环节之中，将知识和实操能力合为一个有机的整体。

不同的教学模块设计更方便不同程度的学习者的灵活选择，保证学以致用。

当然，再好的教科书都只能对学习起到辅助的作用，如想获得真知，则需要倾注你的全部精力与心智。

<<动画概论>>

内容概要

本书作为动画的入门书籍，介绍了动画的历史、分类、制作流程等基本知识，以及动画创作和创作者的基本素质。

本书作为基础理论课程，秉持深入浅出的理念，以清晰的架构全方位解析动画，带领动画专业的初学者更好认识动画、了解动画，从美学观念、技术形式、思想内涵等方面认识动画的本质，学会思考并懂得观赏之道。

本书从动画的定义开始，逐步介入动画的基本规律以及制作过程，并配有具体案例和绘制的动画作为参考。

<<动画概论>>

作者简介

吴冠英，清华大学美术学院教授。

2008年北京奥运会吉祥物“福娃”设计者之一，2008年残疾人奥运会吉祥物“福牛乐乐”设计者。

1982年毕业于中央工艺美术学院装潢系书籍装潢专业，主要作品有插图《一生》、《灰姑娘》，动画系列片《孙悟空——小猴子的故事》等。

其连环画作品《

<<动画概论>>

书籍目录

第1章 动画的历史 1.1 动画的定义 1.2 动画的起源与发展 1.3 中国动画发展概况 1.4 国外动画发展与研究
第2章 动画的分类 2.1 技术形式类型 2.2 以传播途径分类 2.3 以创作性质分类 优秀作品推荐
第3章 动画制作流程 3.1 前期 3.2 中期 3.3 后期
第4章 动画创作 4.1 商业动画片的创作 4.2 艺术动画片的创作 4.3 原画创作 阅读书籍推荐
第5章 动画创作者的基本素质 5.1 造型基础 5.2 设计基础 5.3 制作基础 5.4 表演技能 5.5 人文素养
附录：摄影表参考文献

<<动画概论>>

章节摘录

插图：生活在远古的人类，试图在静止的画面中，通过人或动物活动过程中的各个连续阶段来反映对“运动”概念的理解。

例如，奔跑的马和野猪被画成重叠的八条腿，飞翔的燕子有六只翅膀，跳舞的人有四条腿和四只胳膊等。

由此可见，人类在生产活动中，除了用绘画记录生活情景外，同时具有表现运动画面的意识，并尝试着将运动状态通过画面显示出来，传达速度与生命的关系。

这是人类在产生美感意识之后，为满足精神需要所激起创作动机的心理过程。

在人类文明中，动画思维和动画现象古老而久远，是人类继运用符号、画面记录劳动生活感受之后，进而激发想象思维，记录动作过程的自我实现的强烈需求，在远古时代的环境制约下，创造了具有动画思维的“原始意向动画”。

动画思维的形成，来自于对于生活的感受，同时来自因此产生的联想和创造。

动画虽然与其他艺术在形式上有鲜明的差异，如文学、戏剧、音乐、绘画等，但又有着密不可分的联系，动画与之有共同的内涵。

这些艺术无不源于生活，通过人们对生活的体验而形成创作动机。

事实说明，动画这一艺术形式，虽形成晚于电影，但几万年前就已萌芽，成为电影诞生的基石。

动画的发明依据“视觉暂留原理”而来。

一本关于眼球构造与运动关系的书《移动物体的视觉暂留现象》（彼得·罗杰，英国）提出：“人眼的视网膜在物体被移动前，可有一秒钟左右的停留。

”实际上，视觉暂留是人眼的一种生理现象，经测定，人眼在观察物体时，如果物体突然消失，这个物体的影像仍会在视网膜上停留十分之一秒左右的时间，在这个短暂的时间内，如果紧接着又出现第二个影像，这两个影像就会连接起来，融为一体，构成一个连续的图像。

生活中经常出现这种重叠影像，比如风扇叶片的旋转形成圆盘，雨点不断落下形成雨丝等，这说明，视觉系统对形象有短暂的记忆能力。

只要形象的动作有足够的运动速度，同一形象的不同动作连续出现时，人们观察画面时会残存前一张的印象，并因此产生形象运动的幻觉。

很多人根据这个原理制作一些视觉装置，如西洋镜（将绘有连续动作的图案放置在一种类似于走马灯一样的旋转筒内，当旋转筒快速旋转时就可以看到动态效果）、独乐玩具（是一张两面画有不同图案的圆盘，在圆盘两端系上线，将线拧紧之后放开，可以观察到两种图案融合在一起的情景）、手翻书（一页一页印有连续图像的纸，当快速翻动时会产生“动”的幻觉）o视觉残留原理是动画发明的基础，后来，摄影技术的普及促进了动画的发展。

电影采用每秒24帧的速度拍摄、播放；电视则采用每秒25帧或30帧的速度拍摄、播放。

常规速度播放时，如果需要慢速效果，拍摄时要高于这个速度。

增加动作所用的帧数；同样，如果需要加速效果，拍摄时要低于这个速度，使其所用的帧数减少。

<<动画概论>>

编辑推荐

《动画概论》是清华大学教育培训动漫影视系列教材之一。

<<动画概论>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>